

KOEI

©1991 KOEI CO., LTD. MADE IN JAPAN

EmuMovies

株式会社 **光荣**

この商品はセガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標**SEGA**の使用を許したものです。

Patents: U.S. Nos. 4,442,496/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244.
Canada No. 1,183,278; Hong Kong No. 88-4302; Singapore
No. 88-155; Japan No. 82-205805 (Pending)

KOEI



三國志II

八陣軍略書

はじめに

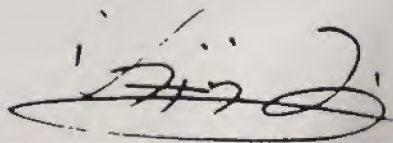
中国文学の最高峰とうたわれる『三国志』。この壮大な物語をもとに、パソコンゲーム「三国志」を世に送り出したのは、1985年のことでした。物語さながらの雰囲気を味わえるこのゲームは、シミュレーションゲームの最高峰として皆様からの数々の絶賛をいただいたのです。

さらなるグレードアップへの期待と、熱意あるご意見・ご要望にこたえるものとして新たに生まれたのが、「三国志II」です。シナリオ・武将・コマンドが充実し、HEX戦も強化され、援軍、共同作戦等も可能になりました。最大の特徴は、計略です。原作の権謀術数が渦巻く世界をできるかぎりシミュレートしたのです。

そして今、この「三国志II」を、長い間登場を期待されていたメガドライブで、楽しんでいただくことができるようになりました。パソコン版にも負けない仕上がり、思わず手に汗を握ることでしょう。

どうぞ『三国志』の世界にタイムスリップして、計略や戦略の面白さと臨場感を存分に味わってください。

シブサワ・コウ



目次

- I. 「三国志II」の世界へ……4
操作方法とゲームの始め方、
終わり方について説明します
- II. 遊び方……9
ゲームの内容について説明します
- III. イベント……14
ゲーム中に起こるイベントについて説明します
- IV. データ……16
国や武将がもつデータについて説明します
- V. 戦争の進め方……20
戦争について説明します
- VI. MAIN画面のコマンド……27
内政・外交等のコマンドについて説明します
- VII. HEX画面でのコマンド……34
戦争時に実行するコマンドについて説明します

I. 「三國志II」の世界へ

コントロールパッドの使い方

プレイ人数に関係なく、どちらのコントロールパッドも使えます。ただし、コントロール端子2にしかコントロールパッドが接続されていない場合には、ゲームはプレイできません。各種のコマンドの選択では、おもに+ボタン、決定ではCボタン、キャンセルではBボタンを押します。

MAINコマンドの選択……画面の上部に【情報】【軍事】等のコマンド欄があります。+ボタンの←で赤表示を動かし、任意の欄を選択してください。左端または右端にく、>印が表示されているときは、その方向に未表示のコマンド欄があります。Cボタンを押すと欄の下にウィンドウが開き、サブコマンドが表示されます。+ボタンの↑↓で選択してCボタンで決定します。サブコマンドを選ぶ前にBボタンを押すと、その選択はキャンセルされます。また、+ボタンの↑↓を押すと、赤表示が、自動的にそのボタンに割り当てられたコマンドの場所に移ります。コマンドの割り当ては変更が可能です。

武将の選択……コマンドを選ぶと、画面の左側に武将の名前のリスト、右側に【下一步】【知力】【終了】等と表示されます。武将の選択は+ボタンの↑↓で行い、【下一步】【知力】【終了】欄との切り替えは←で行います。まず、+ボタンの↑↓で、>を実行させたい武将に合わせて、Cボタンで決定します。複数の武将を選ぶときは、選ばれた武将の番号の左に*がつきます。選択し終わったら、画面上の【終了】を選んでCボタンで決定し

ます。一度選んだ武将を取り消すときは、>をその武将に合わせて、もう一度Cボタンを押します。画面上に表示しきれない武将は、【下一步】を選んでCボタンを押すと表示されます。

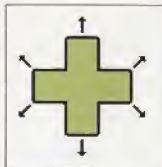
ソート機能……特定のデータを基準に武将を並べ替えることができます。武将リストが表示されている状態で、【知力】を選びます。このとき、+ボタンの→を押すと、欄は【武力】【魅力】【兵士数】【忠誠度】の順に切り替わります。並べ替える基準とするデータを選び、Cボタンを押すと、そのデータ数値の大きい順にリストが並び変わります。ただし、君主は常にトップに表示されます(コマンドによっては太守も)。Cボタンを押す前にBボタンを押すと、ソート機能はキャンセルされます。

国の選択……マップ画面上で、+ボタンで矢印を動かして選びます。選択できる国には国番号が表示されます。Aボタンで、マップの下に表示する君主名を切り替えることができます。また、Bボタンを押すと、コマンドがキャンセルされます。Cボタンで選択を決定します。また、外交での国選択画面では、君主名とともに、敵対心(上段)・信用度(下段)の数値が表示されます。**(Y/N)?**……「よろしいですか(Y/N)?」などと表示されたとき、Y(Yes)なら+ボタンの←を、N(No)なら→を押します。

数字の入力……金や兵士数等を入力するときの操作です。入力可能な範囲が「○-○」と表示されます。+ボタンの←で▲を好きな桁に合わせ、↑↓で数字を上下させて、Cボタンで決定します。▲が一番左にある状態で←を押すと、そのとき入力できる最大値になります。このとき、もう一度←を押すと0に戻ります。

戦争時の移動・攻撃方向……HEX画面で(戦争時)、各部隊を移動させたり、攻撃させたりする方向を

決定するときの操作です。+ボタンで矢印を出して方向を決め、Cボタンを押すと移動・攻撃等が実行されます。



※+ボタンの↑か↓を押すと矢印はそれぞれ上・下向きになります。←か→を押すと最初はそれぞれ左上、右上を向きますが、続けて押すと交互に向きが変わります。

ゲームをセットする

カートリッジをスロットに差し込み、パワースイッチをONにすると、オープニング画面が始まります。好きなところで、スタートボタンを押してください。メニュー画面が表示されます。

新しくゲームを始める

- ①メニュー画面で、プレイしたいシナリオを選びます。
- ②プレイ人数を決めます。0を入力するとデモプレイを見ることができます。デモプレイを終えるときは、リセットボタンを押してください。
- ③マップの中から、好きな君主の国に矢印を合わせ、Cボタンで決定してください。画面下に君主候補と統治国のマークが表示されます。Aボタンを押すと残りの君主候補が表示されます。選択された君主名は緑色で示されます。空白地（誰も治めていない国）を選ぶと、「新君主」を選ぶことになり、新君主設定(次項)に移ります。
- ④ゲームレベルを選びます。大きいほど難しくなります。
- ⑤他国同士の戦争(H EX画面)を見るかどうかを決めます。ゲーム中に変更できます。
- ⑥最後の確認です。Yを選ぶとゲームを開始します。Nを選ぶと設定し直すことができます。

新君主設定

新君主とは、ももとの「三国志」の物語に登場しない、架空の君主です。プレイヤーが自分で名前・年齢・性別等を決め、知力・武力・魅力を設定できます。これらは次の順で設定します。

- ①**ぶししょうめい**……ひらがな7文字まで入力できます。+ボタンで▶を移動し、Cボタンで選びます。「◀」で後ろから1文字ずつ取り消し、Bボタンで全文字取り消しです。「E」に▶を合わせてCボタンで決定します。
- ②**たんじょうび**……誕生日・日・年齢の順に入力します。
- ③**せいべつ**……男性か女性かを入力します。
- ④**のうりよく**……知力・魅力・武力の3つを設定します。年齢と性別によって決められた基本値にボーナスポイント50を割り振ります。+ボタンの←で増やしたい能力を選び、↑↓で数値を決めます。このとき、Cボタンを押すとその能力が最大値になり、Bボタンを押すと基本値に戻ります。最大値はそれぞれ100です。
- ⑤**はいか**……配下の武将をつけるかどうかを決定します。つける場合は、年齢と性別を決めます。

ゲームをやめる(セーブ・ロード・終了)

セーブ……MAIN画面でスタートボタンを押して、「4. SAVE」を選んでください。ゲーム内容は1つだけセーブできます。新しくセーブすると、以前にセーブしたゲーム内容は消えてしまいます。

終了……セーブ後、終了するかどうかを聞いてきます。終了したいときはYを、したくないときはNを選んでください。終了したときのみ、「こんごのなりゆきをみまもりですか(Y/N)?」と聞いてきます。Yを選ぶと、プレイヤーが担当していた君主をコンピュータが担当し、ゲームを続行します。Nを選ぶとクレジット画面が表示されますので、電源を切ってください。

ロード……メニュー画面で「7. ゲームをLOADする」を選びます。

表示時間の調節, HEX画面の表示変更

ウェイト……MAIN画面でスタートボタンを押して、「1. ウェイト」を選んでください。メッセージ等を表示する時間・使者の移動速度を調整します。10段階に分かれ、数字が小さいほどスピードが速くなります。

HEX……他国同士の戦争をHEX画面で表示するかどうかを決め直します。MAIN画面でスタートボタンを押して「2. HEX」を選んでください。

SAVE……「ゲームをやめる」を見てください。

MAINコマンド表示順番・選択法の変更

MAINコマンドが並ぶ順番を変更したり、コマンドを+ボタンの↑↓ボタンに割り当てることができます。MAIN画面でスタートボタンを押して「コマンドじゅんばん」を選び、2を選んでください。上下に2つのブロックが表示されます。上段が変更前、下段がこれから変更するコマンドの表示順を表しています。+ボタンで矢印を動かしコマンドを2つ選ぶ(Cボタンで決定、Bボタンでキャンセル)と、その2つの位置が入れ替わります。また、「up」「down」の隣りに表示されているコマンドは、それぞれ、そのコマンドが+ボタンの↑と↓に割り当てられていることを表します。割り当てるコマンドを変更する場合は、まず「up」または「down」の隣りのコマンドを選んで赤表示させたあと、その上の欄からコマンドを1つ選びます。変更が終了したら、Bボタンを押してください。変更した順番をもとに戻したいときは、「コマンドじゅんばん」を選んだ後、「1」を選んでください。

II. 遊び方

MAIN画面

ゲームを開始すると次のような画面が表示されます。



- ①コマンド
- ②君主・太守・軍師
- ③国データ

マップ画面

コマンド入力待ちのとき、Aボタンを押すとMAIN画面とマップ画面が切り替わります。季節によってグラフィックが変化します。



- ①各君主のマーク
- ②空白地

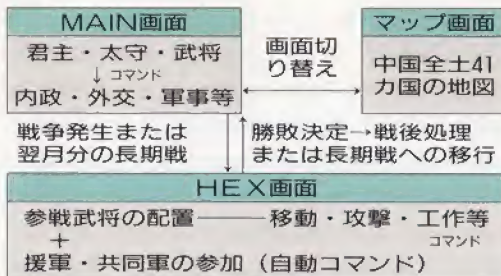
ゲームの遊び方

通常はMAIN画面が表示されており、内政や外交を行います。戦争が起こるとHEX画面に切り替わり、戦争を行います。(次ページの図を参照) その間に税金が入ったり、俸禄ほうりくを与えたり、洪水等の災害、住民反乱、配下の離反りはんや謀叛むはん等いろいろなイベントが起こります。これらに対処しながら、勢力を広げ、他の君主を倒し、中国全土41カ国の統治をめざします。

MAIN画面……自国の担当する国のデータと各種のコマンドが画面に表示されます。プレイヤーには、毎月1回、ターン(命令を出す機会)が回ってきます。プレイヤーは、君主や太守や配下の武将にコマンドを実行させ、内政や外交、軍事等を行って、全国統一に向けての準備を整えていきます。一方で戦争をし、領土を増やしていきます。複数の国を持つようになったら、君主以外の国を統治させる太守を武将の中から任命します。その場合は、それぞれの国にターンが回り、コマンド実行できます。

マップ画面……中国41カ国の地図です。MAIN画面上で、Aボタンを押すと、マップ画面に切り替わります。各君主の国がマークで示されています。

HEX画面……プレイヤーが他国へ攻め込んだり、他国から攻め込まれたりすると、HEX画面に切り替わり、戦争が開始されます。30日を過ぎて勝敗が決まらないときは長期戦となり、勝負は次の月にもちこされます。勝敗が決まると戦後処理をして、画面はMAIN画面に戻ります。もし戦争で君主が死んだときは、配下の武将がいれば後継者を選んでゲームを続行できます。



勝利条件・敗北条件

中国41カ国を統一支配することが、プレイヤーの最終目標です。また、担当する君主が死亡し、後継者候補がないとき、ゲームオーバーとなります。

シナリオ

開始年度の異なる6つのシナリオがあり、どのシナリオからでもゲームを始められます。選べる君主や、各君主の勢力分布は、シナリオごとに異なります。

国と武将の種類

国の種類……各国は、君主がどのように治めているかによって、次の3種類のいずれかに分類されます。

〈本国〉君主がいて、直接治めている国。毎月ターンが回ってきます。

〈属領〉本国以外の領土で、太守が治めている国。その国にいない君主が直接命令を出す国を直轄地、君主が太守に統治を委任している国を委任国といいます。直轄地では本国同様、毎月ターンが回ってきます。委任国ではコンピュータが命令を出し、プレイヤーにはターンは回りません。

〈空白地〉誰も治める者のいない国。ここに武将を移動

させると自分の国になります。

武将の種類……武将は次のように分類され、それぞれ役割や権限等が異なります。

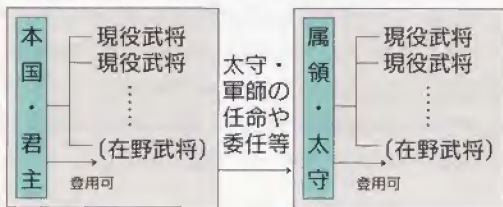
〈君主〉全領土、および本国の統治者。

〈太守〉君主が複数の国を統治しているとき、属領を統治する武将。君主が任命します。毎月命令出しか、太守に一任します。謀叛むぼんを起こすことがあります。

〈軍師〉MAIN画面で命令出しのときに、助言を与える武将。君主が任命しますが、知力80以上が必要です。

〈現役武将〉君主の配下武将。他国に引き抜かれたり、離反することがあります。

〈在野武将〉誰の配下にもなっていない武将。登用に成功すると、現役武将となります。



後継者

君主が死んだとき、後継者を選んで君主にします。プレイヤーの担当する君主が死んだときは、配下の現役武将から君主を指名します。後継者がいない場合はゲームオーバーになります。君主が代わると配下の武将の忠誠度も変わり、在野武将になってしまうこともあります。

ターンとコマンドの実行

毎月1回、各国の君主・太守ごとにターン（命令出しの機会）が回ってきます。ターンが回ってきたら、プレイヤーは、武将を選択して、MAINコマンドを実行させま

す。1人の武将に対して、1ターンに1回のみ、コマンドを実行させることができます。コマンド実行の効果は、実行させた武将の能力（武将データ）に左右されます。君主または太守以外には実行できないコマンドもあります。また、コマンドを実行させた武将は赤字で表示されます。コマンドによっては、軍師の助言を得ると、実行しなくても赤字（実行済み扱い）になる場合があります。また、負傷中の武将は緑色で表示され、コマンドを実行させられません。Bボタンを押すと、その月の命令出しは終了します。なお、属領の委任国では自動的に命令出しが行われます。

使者について

輸送・登用・外交・計略のように本国以外の国と接触するコマンドでは、実行させる武将は使者となります。コマンド選択後、「ししやをだれにしますか」と表示されますので、武将をひとり選択してください。使者は、途中通過する国で発見されることがあり、輸送物資や書状を奪われたり、捕らえられたりします。目的国においても同様の危険がありますが、使者の武力や知力が高ければ、逃げて元の国に戻れます。逃げられないと、配下にされるか殺されます。使者は、画面ではオレンジ色の馬の形で表示され、発見された時点で青色に変わります。使者の移動速度は、ウェイトで調整できます。

軍師の助言

軍師のいる国では、月の初めとコマンド選択時に軍師が助言をしてくれる場合があります。なお、軍師の助言を聞いた後にキャンセルしたとき、選んでいた武将が実行済み扱いになるコマンドもあります（外交等）。

Ⅲ. イベント

定例イベント

毎年、定期的に、次のような処理が行われます。

年齢加算……毎年1月に、1つずつ年をとります。ある年齢に達すると死亡する武将や、新たに登場する武将がいます。プレイヤーが担当する君主が死亡した場合は、後継者を選びます。プレイヤーが担当する太守が死亡した場合は、新太守を選びます。

人口増加……毎年1月に人口が増加します。

徴収……1月に金、7月に米の徴収があります。徴収量は人口・土地価値・民忠誠度等によります。

俸禄……1月に金、7月に米を、兵士数に応じて与えます。足りないと武将の忠誠度が下がり、兵士数が減ります。

相場変動(毎月)……米相場が上下します。

武将移動……在野武将が移動することがあります。

体調回復(負傷後3カ月以内)……武将の負傷は、3カ月以内に自然回復します。

忠誠度変化(毎月)……武将の忠誠度が変化します。

武将離反……武将の忠誠度が低くなると、在野武将になることがあります。仕官年数が10年以上の武将、血縁の武将は離反しません。

突発イベント

季節によって、次のようなイベントが突然発生することがあります。1～3月が春、4～6月が夏、7～9月が秋、10～12月が冬となります。

いなご(春～夏)……いなごの大群が発生します。民忠誠度・兵糧・土地価値が下がります。被害は、発生した次の季節に近隣国に広がり、秋まで続きます。

洪水(夏)……大河の流域国で、洪水が起こります。人口・兵士数・土地価値・治水度・民忠誠度が下がります。被害は、治水度が高いほど小さくなります。

台風(夏)……台風が発生します。民忠誠度・土地価値・治水度が下がります。被害は、治水度が高いほど小さくなります。

疫病(春～夏)……はやり病が発生します。民忠誠度・人口・兵士数が下がります。被害は、発生した次の季節に近隣国に広がり、翌年に鎮静します。

住民反乱(季節無関係)……民が反乱を起こします。君主の信用度、太守の魅力、民忠誠度が低いと起こります。人口・兵士数・土地価値・金・兵糧が下がります。

謀叛(季節無関係)……忠誠度・性格によって、または他国の計略によって、太守が謀叛を起こします。謀叛を起こした太守は、その国で独立し君主となります。その国の他の現役武将は、その君主に仕えるか、在野武将になります。もとの君主との敵対心は高くなります。

山賊(季節無関係)……輸送中、民忠誠度が低い国を通ると、山賊に襲われ、輸送品を奪われることがあります。

Ⅳ. データ

国データ

各国は、次のデータを持っています。これらのデータは、【情報】の【他国】で見ることができます。

人口(最大3,000,000)……画面では1/100の値が表示されています。多いほど、金・米の収入が多くなります。1月に増加し、洪水・疫病等の災害や徴兵によって減ります。

兵士……画面では1/100の値が表示されています。【軍事】の【徴兵】で増やせます。俸禄として毎年1月に金、7月に米を支給します。俸禄が足りないと兵士数が減ります。洪水・疫病等の災害(突発イベント)や戦争によっても減ります。

金(最大30,000)……毎年1月に増えます。増える量は、人口・土地価値等によって違います。兵糧を商人に売ったり、【内政】の【臨時】で増やすことができます。

兵糧(最大3,000,000)……画面では1/100の値が表示されています。毎年7月に増えます。増える量は、人口・土地価値・治水度等によって違います。商人から買ったリ、【内政】の【臨時】で増やすことができます。

民(民忠誠度)(0~100)……1月の金、7月の米の徴収量に影響します。極端に低いと、住民反乱(突発イベント)が起きることがあります。【内政】の【施し】によって上がり、また、洪水・いなご等の災害や戦争、徴兵によって下がります。

土(土地価値)(0~100)……1月の金、7月の米の徴収量に影響します。【内政】の【開発】によって上がり、洪水・いなご等の災害や戦争によって下がります。

水(治水度)(0~100)……7月の米の徴収量に影響します。高いほど、洪水・台風による被害が小さくなります。【内政】の【治水】によって上がり、洪水・台風、戦争によって下がります。

信(信用度)(0~100)……君主の社会的な人望や、対外的な信用度を表します。信用度が高いほど、外交・登用に成功しやすくなります。同盟国に攻め込んだり、同盟国の使者を捕まえたり、共同作戦を守らなかったりすると、下がります。同盟国の使者の通過を許したり、共同作戦を実行したり、援軍要請に応じたりすると、上がります。

武(現役武将)……君主の配下の武将です。毎年1月に金、7月に米が、俸禄として支払われます。

在(在野武将)……誰の配下にもなっていない武将です。【人事】の【捜索】で発見でき、【登用】で現役武将として召しかかえることができます。

馬(名馬の数)(最大100)……名馬は、配下の武将に褒美として与えたり、在野武将や他国の武将を登用するために与えたりします。1頭あたり金100で商人から買うことができます。

相(米相場)(1~100)……金100で買える米の量です。商人と売買するときのめやすになります。この値が高い(米の値段が安い)ときに米を買い、値が低い(米の値段が高い)ときに米を売ると、儲けることができます。毎月変動します。

武将データ

登場するすべての武将は次のデータを持っています。これらのデータは、【情報】の【武将】で見ることができます。(君)は君主のみが持つデータです。

体調……コマンド実行武将の選択および武将一覧のとき、良好か負傷かを名前の色で表します。良好のときは白、負傷のときは緑、そのターンですでにコマンド実行済みのときは赤で表示されます。赤と緑のときはコマンドの実行はできません。戦争で捕まったときや、疫病等で負傷状態になりますが、3カ月以内に治ります。

位……その武将が君主・太守・軍師・在野の場合に表示されます。

状態……その武将が現役であるか、在野であるかが表示されます。現役の場合は「○○はいか」、在野の場合は「ざいやのし」と表示されます。在野武将は【人事】の【登用】で現役武将になります。

所属……「はいか」の前に、その武将が仕えている君主名が表示されます。たとえ【計略】の【作敵】【埋伏】で他の君主に内通していても、形式上の所属が表示されます。

しかん(仕官年数)……現在の君主に仕えている年数です。

ちゅうせい(忠誠度)(0~100)……その武将の君主への忠誠度です。【人事】の【褒美】を実行すると上がります。1月の金、7月の米の俸禄が足りないと下がります。低いと、離反して在野武将になったり、謀叛を起こして独立することがあります。高いほど、他国から登用されにくく、また、戦争で寝返りにくくなります。

ぶそう(武装度)(0~100)……各武将が持つ兵士の武装度を表します。武装度は、武器の数と兵士の数によって決まります。武装度が高いほど、戦争時での攻撃力が上がります。商人から武器を買うと上がり、【軍事】の【編成】で上下し、【徴兵】で新しい兵が増えると下がります。

くんれん(訓練度)(0~100)……各武将が従えている兵士の訓練度を表します。訓練度が高いほど、戦争時での攻撃力・機動力が上がります。【軍事】の【訓練】によって上がります。【編成】で上下し、【徴兵】で新しい兵が増えると下がります。

へいしすう(兵士数)(最大10,000)……画面では1/100の値が表示されています。その武将に割り振られている兵士の数です。【軍事】の【徴兵】で増やし、【編成】で増やしたり減らしたりできます。

ちりよく(知力)(最大100)……頭の良さを表します。知力が高いほど、内政や外交の効果が上がり、戦争時、誘導移動・火計に成功しやすくなります。【人事】の【褒美】の〈書物〉で上げることができます。

ぶりよく(武力)(最大100)……力の強さ、戦争における攻撃力を表します。武力が高いほど、敵に与えるダメージが大きくなります。また、使者で発見されたり、退却の際に捕らえられても、逃げやすくなります。一騎打ちに勝つと上がることがあります。

みりよく(魅力)……内政の効果、外交等の使者としての能力を表します。魅力が高いほど、内政や外交の効果が上がります。

ねんれい(年齢)……毎年1月に1つずつ年をとります。寿命で死亡したり、成人して新たに登場する武将もいます。

こんいん(婚姻関係)(君)……どの君主と婚姻関係があるか表示します。婚姻関係がある君主の国からは、攻め込まれにくくなります。君主が死んで後継者に代わっても、敵対心は変化しません。

V. 戦争の進め方

HEX画面

【軍事】の【戦争】で他国へ攻め込んだり、他国から攻め込まれると、戦争に突入し、HEX画面に切り替わります。



- ①州名・国番号・月日
- ②風向き
- ③軍データ
- ④地形マップ
- ⑤天気
- ⑥君主名

快晴 いわし雲 雨雲 雨

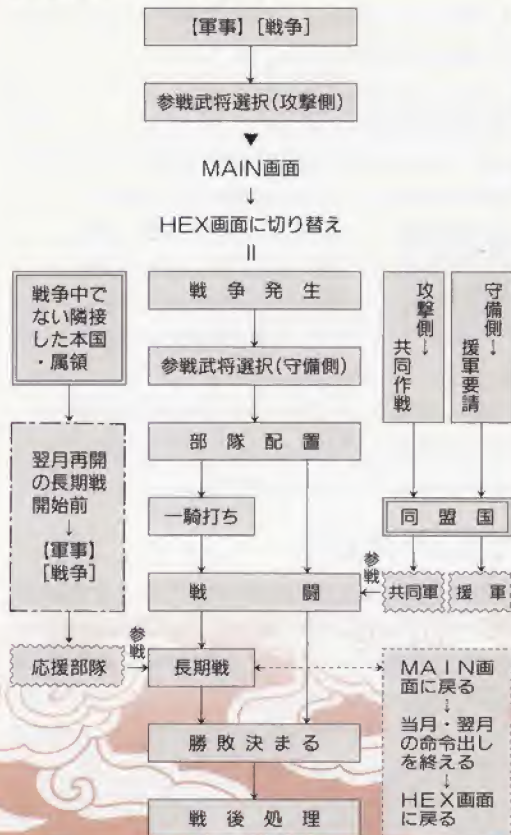


Aボタンを押すと、その時点での両軍の兵士数・兵糧・軍資金が表示されます。何かボタンを押すと、戦闘に戻ります。また、「ちけいをみますか」と表示されるのでYを選ぶと、部隊表示が消えます。

Aボタンを押すと、戦闘に戻ります。

戦争の流れ

戦争は、次のような流れで行います。



最初に、一方が申し込み、一方が受けると、一騎打ちが行われます。その後、いよいよ部隊同士の戦闘に入ります。戦闘を開始する前に、同盟国に対して、守備側は援軍を、攻撃側は共同軍を呼びます。また長期戦になる

と、攻守ともに応援部隊を呼べます。ターン(コマンド)を実行させる機会)は、守備側→(いれば)援軍→攻撃側→(いれば)共同軍の順に各軍各武将に回り、各軍とも将軍・太守は最初に、以降は配置順に、HEXコマンドを実行させます。

部隊表示

武将1人とその武将の持つ兵士が1部隊となります。伏兵中の部隊は、HEX上に表示されません。



①旗 攻撃=赤色、守備=青色、
共同軍=ピンク色、援軍=水色、
応援部隊=攻撃または守備部隊と同じ。

(ただし将軍の部隊は、将軍が君主の場合には+印、その他の武将の場合は-印と表示されます)
②兵士数=白色(火計がしかけられたとき赤色)
③火計の表示=火計がしかけられると赤色の炎が描かれます。

地形と機動力

地形を表すHEXには、次の7つがあり、それぞれ攻撃されたときの被害(守備効果)や、火計をかけられたときの効果(火計効果)が異なります。また、各部隊は移動のための機動力を持っており、機動力は、進入するHEXに応じて消費されます。機動力は最大6で、その部隊を指揮する武将の訓練度が高いほど大きくなります。



地形	機動力	守備効果	火計効果	特徴
城	3	◎	×	各国1つ。火をつけられて次の日に消えないと、金・米が減る。
砦	3	○	×	各国1~6つ。
平地	2	—	○	移動しやすい。
森	3	—	◎	進入すると自動的に伏兵になり、部隊表示が消える。
低山	3	△	△	なだらかな丘陵。
高山	無	無	△	進入不可能。
河湖海	5	×	無	かなりの機動力が必要。火はつかない。

◎→○→△→→×の順に効果が大きいことを表します。

将軍について

戦争のときは、将軍を決めます。君主・太守が参戦していれば自動的に将軍になり、していなければ参戦武将の中から将軍を選びます。将軍が死んだり捕らえられたりしたとき、また将軍が退却して全軍退却となったとき、その戦争は負けになります。

参戦武将と総大将の選択、部隊配置

まず守備側から参戦させる武将を10人以内を選び、1部隊ずつ戦場に配置します。配置できるHEXは×で表示されます。参戦しない武将は、戦闘開始後に改めて出陣させることができます。守備側の配置がすんだら、同様に、攻撃側が5人以内で選んだ参戦武将をすべて戦場に

配置します。配置できるHEXは○で表示されます。

一騎打ち

配置がすむと、守備側から先に、一騎打ちを申し込むかどうかを決めます。申し込むなら武将を選び、攻撃側が受ければすぐに両名が戦います。守備側が申し込まなくても攻撃側が申し込むことがあります。一騎打ちに勝つと、相手を捕らえることができ、また、自分より武力の高い武将に勝つと、武力が上がります。一騎打ちを申し込まれて断ると、兵士数が減ります。武将の性格によっては、勝手に一騎打ちをすることもあります。

援軍の要請と到着 (守備側のみ)

守備側は他国に攻められたとき、同盟国に援軍を要請することができます。相手君主を選んで、使者となる武将を送ります。同盟国がこれに応じて出兵し、援軍・使者が到着すると、自動的に配置し参戦します。同盟国が応じなかった場合は使者だけが戦場に戻ってきます。援軍が到着するまでの日数は、プレイヤーの君主の信用度と魅力によります。守備側が勝利すると、派遣された援軍の武将数に応じて、戦利品の金・米が自動的に分配されます。到着前に戦争が終わると、援軍はもとの国に戻ります。

共同軍の到着 (攻撃側のみ)

攻撃側は、その月か前月に共同作戦を結んでいると、共同軍とともに戦うことができます。相手国が約束どおり出兵し、共同軍が到着すると、自動的に配置し参戦します。相手国が約束を破って出兵しないこともあります。共同軍が到着するまでの日数は、攻撃側君主の信用度と使者の魅力によります。攻撃側が勝利すると、派遣され

た共同軍の武将数に応じて、戦利品の金・米が自動的に分配されます。到着前に戦争が終わると、共同軍は自国に戻ります。

長期戦

開始後30日たっても勝敗が決まらない場合は、長期戦となります。MAIN画面に戻り、その月の残りの国にターンが回ります。翌月、戦場国以外の国にすべてターンが回り終わると、再びHEX画面に戻って戦争を続けます。長期戦になると、次のようなケースがありえます。**応援部隊を送る……**攻守とも、戦争に参加していない自国領から、戦場国の自軍に応援部隊を送れます。ただし、参戦中の武将が守備側は10人未満、攻撃側は5人未満のとき、戦場国と隣接しているときに限ります。応援部隊を送るには、長期戦が始まる前にMAIN画面でのターンが回ってきたとき、【軍事】の【戦争】で戦場国に攻め込みます。

偽書疑心の計・敵中作敵の計略をしかける……相手側の武将に【計略】の【作敵】【偽書】を行えます。

同盟を破棄して援軍・共同軍を退却させる……MAIN画面のターンで、同盟を破棄できます。援軍・共同軍を呼んだ国が同盟破棄しても、派遣中の国が同盟破棄しても、援軍・共同軍は全軍退却します。戦利品の米・金は分配されません。

君主が死亡する……太守または将軍となっている武将、および戦争に参加していない武将の中から後継者を選び、戦争を続けます。

勝利条件

戦争の勝敗は次のように決まります。

攻撃側の勝利……城を占領する・守備側の兵糧を0にする・守備側の武将をすべて捕らえるか退却させる・守備側の太守を捕らえるか殺す

守備側の勝利……攻撃側の兵糧を0にする・攻撃側の武将をすべて捕らえるか退却させる・攻撃側の將軍を捕らえるか殺す

戦後処理

戦場国は勝利国の領土となり、攻撃側が勝ったときは、將軍が勝ちとった国の太守になります。攻撃側が全軍退却したときは、それまでに攻撃側が捕らえた武将は守備側の所属に戻ります。勝利国は、次の順で捕らえた敵の処置等を決めます。生き残りの兵士は、各武将と運命をともにします。

武将の処置……次から選びます。

〈はいかにする〉配下の現役武将になります。

〈にがす〉属領または隣接する空白地に行きます。逃げる国がないときは、戦場国で在野武将になります。

〈くびをきる〉その武将を抹殺します。

君主の処置……次から選びます。

〈にがす〉隣接した属領か空白地に逃げ、その国の君主になります。逃げる国がない場合には、表示されません。

〈くびをきる〉その君主を抹殺します。

VI. MAIN画面でのコマンド

(君)=君主のみ実行できる

(君・太)=君主または太守のみ実行できる

(本)=本国のみが実行できる

(複)=1度に複数の武将に実行させられる

★=コマンド実行の効果に影響を与えるデータ

☆=コマンド実行の結果が現れるデータ等と増減(↑↓)

※その月のターンを終了するときは、コマンド入力待ちの状態
でボタンを押します。

情報

他の君主の国や空白地の情報を見るときは、実行させる武将を選びます。自分の本国・属領を見るときは、武将を選択せず、1ターン内で何回も見れます。

他国(他国の様子)……他国の国データを見ます。

武将(武将の様子)……武将の顔と武将データを見ます。

一覧1(武将一覧1)……その国にいる武将の忠誠度・知力・武力・魅力の一覧を見ます。

一覧2(武将一覧2)……その国にいる武将の仕官年数・訓練度・武装度・兵士数の一覧を見ます。

属領(属領一覧)……属領国の太守名・金・米・兵士・民忠誠度・武将数の一覧を見ます。交戦中の国のデータは表示されません。委任国の太守には*印がつきます。

軍事

徴兵……住民から徴兵し、兵士数を増やします。住民数が50,000(画面表示は500)以下のときや、兵士数が住民数を超えるとき、すべての武将の兵士数が10,000に

達しているときは徴兵できません。徴兵の際には兵士100(表示は1)人につき金10, 米100が必要です。何人徴兵するか百人単位で入力します。

編成……その国にいる武将同士で兵士を再分配します。まず、兵士を減らしたい武将の兵士数を変えます。残りの兵士数が表示されるので、兵士を増やしたい武将にその分を割り振ります。兵士が残っているまま編成を終えると、その分は住民に戻ります。

訓練(複) ★武力 ☆訓練度↑……その国の全兵士を訓練し、兵訓練度を上げます。訓練を指揮する武将の武力が高いほど効果が上がります。

戦争(複)……隣接する他国に戦争をしかけたり、自軍が交戦中の国に再度出兵します。同盟国に攻め込むと、同盟関係は自動的に切れます。攻め込む国、参戦させる武将(5人まで)、將軍、持っていく金・米の量を決めます。君主または太守が参戦するときは、自動的に將軍となります。またそのときは、後任の太守を決めます。

人事

登用 ★信用度・(使者の)魅力・(相手の)忠誠度など……自国の在野武将または他国の現役武将を登用します。ただし、他国の現役武将の登用は本国のみが実行できます。どの国から登用するか、誰を登用するかを決め、使者となる武将を選びます。他国の太守の登用に成功すると、その国は自国領になります。軍師の助言を聞いた後にはコマンドの実行はキャンセルできません。登用方法には、次の4つがあります。

〈さんこのれい(三顧の礼)(君・太)〉君主と太守のみ実行できます。知力の高い相手に有効です。

〈めいば(名馬)〉武力の高い相手に有効です。

〈きん(金)〉性格により有効です。

〈てがみ(手紙)〉性格により有効です。

〈搜索〉自国から武将を探します。発見した武将は、在野武将になります。

任命(君)……君主のみが実行できます。自国の現役武将の中から太守・軍師を任命します。属領には必ず太守を置きます。軍師は、君主以外の武将で、知力80以上が必要です。

解任(君)……君主のみが実行できます。現役武将・軍師を解任します。解任された現役武将は在野武将に、解任された軍師は現役武将に戻ります。

委任(君)……君主のみが実行できます。属領の太守にその国の統治を委任したり、委任を解除したりします。委任する場合は、最初に基本政策を選びます。次に金や米の輸送の有無と送り先や、他国に攻めるかどうかを指示します。委任中の太守が死亡したときは、現役武将の中から自動的に新太守が選ばれます。基本政策には、次の4つがあります。

〈いっばん(一般)〉すべてを太守に任せます。

〈せいさん(生産)〉内政を重視し、米・金を増やします。敵国に遠い属領、知力の高い太守に適しています。

〈ぐんじ(軍事)〉軍備を重視し、領国を増やします。敵国に隣接した属領、武力の高い太守に適しています。

〈じんじ(人事)〉人事を重視し、優秀な人材を確保します。空白地に隣接している属領、魅力の高い太守に適しています。

褒美(君・太) ★魅力(「書物」は軍師の知力) ☆忠誠度(「書物」は知力)……君主または太守のみが実行できます。配下の武将の忠誠度や知力を上げます。褒美として与えるものには次の3つがあります。

〈きん(金)〉与える金は最大100で、金額と君主(太守)の魅力が高いほど忠誠度が上がります。

〈めいば(名馬)〉君主(太守)の魅力が高いほど忠誠度が上がります。1頭につき金100で商人から買えます。〈しょもつ(書物)〉軍師がいる国でのみ実行できます。書物を与えると知力が1上がります。軍師の知力が、書物を与える武将の知力より2以上高い場合に有効です。

商人

商人がいないときは、実行できません。

米売り(米を売る)……換金率は米相場によります。

米買い(米を買う)……値段は米相場によります。

名馬(名馬を買う)……馬を買って、褒美や登用に使います。1頭あたり金100です。

武器(武器を買う) ☆武装度↑……武器を買って、武装度を上げます。武装度が上がるのは買った武将の兵だけで、兵士数と買った量によります。金1で武器1を買え、武器100で兵100の武装度が100になります。

内政

開発(複) ★金額・知力・魅力 ☆土地価値↑……土地の価値を上げます。土地価値が上がると、1月の金・7月の米の徴収量が増えます。

治水(複) ★金額・知力・魅力 ☆治水度↑……治水度を上げます。治水度が上がると、7月の米の徴収量が増え、台風・洪水の被害が小さくなります。

施し(複) ★米の量・人口・魅力 ☆民忠誠度↑……民に米を与えて民忠誠度を上げます。民忠誠度が上がると1月の金と7月の米の徴収量が増えます。

臨時(臨時徴収)(君・太) ★信用度・民忠誠度 ☆信用度・民忠誠度↑……秋(7~9月)以外に金・米を臨時徴収します。行くと、信用度・民忠誠度が下がります。

外交

以下のサブコマンドをそれぞれ選択すると、中国のマップと各国を統治する君主のリストが表示されます。君主名の横に敵対心(上段)と信用度(下段)が表示され、また同盟国の君主は青色で、交戦中等で選択できない君主は赤色で表示されます。

同盟(本) ★(相手国の)敵対心・信用度・(使者の)魅力など ☆(相手国の)敵対心!……他国の君主に同盟を申し込みます。同盟国には、戦争時に攻撃側は共同作戦を、守備側は援軍を要請をすることができます。また、援軍を要請されて応じないと、信用度が下がります。軍師の助言の後にはその武将はコマンド実行済み扱いになります。成立すると同盟国となって敵対心が下がり、その国から攻め込まれる可能性は少なくなります。戦争等の敵対行為を行うと、同盟関係はなくなります。

共同(共同作戦)(本)……同盟国に、共同して他国に攻め込むよう約束をとりつけます。軍師の助言を聞いた後にはその武将はコマンド実行済み扱いになります。約束した翌月までに作戦が実行されない(申し込んだ国が攻め込まない)場合は、約束は無効となります。共同作戦が成立しても、約束どおり共同軍を出兵するかどうか、派遣する武将数等は、同盟国の君主次第です。

婚姻(本) ★(相手国の)敵対心・信用度・(使者の)魅力など ☆(相手国の)敵対心!……他国の君主に娘を嫁がせます。軍師の助言の後にはその武将はコマンド実行済み扱いになります。婚姻が成立すると、敵対心が下がります。娘の数は各君主1人ずつです。途中使者が捕まると、娘も奪われます。婚姻先の領国に攻め込むと、信用度が下がります。すでに婚姻を結んでいる国は、緑色で表示されます。

贈物★金額・(使者の)魅力 ☆(相手国の)敵対心↓……他国の君主に金を贈ります(最大1,000)。受け取られると、敵対心が下がります。

破棄(同盟破棄)(本)……同盟を破棄します。共同作戦の約束があれば、無効になります。長期戦中に行くと、援軍・共同軍が退却します。

勧告(降伏勧告)(本)……他国に降伏を勧告します。成功すると、戦わずしてその君主の統治国および配下を手に入れることができます。相手君主は配下になり、その国の武将は忠誠度により、配下になるか、在野武将になるかします。失敗すると、相手君主の敵対心が上がりません。

計略(本)

埋伏(埋伏の毒)☆(相手国の全武将の)忠誠度↓……自国の武将を他国に在野武将として送り込みます。その国で登用されると、戦争時に寝返らせることができます。登用されると、以降その国の他の武将の忠誠度はだんだん下がっていきます。また、登用されたとき、相手国の本当の配下になってしまうこともあります。次の3つの段階を追って進めます。

〈まいふく(埋伏)〉まず、自国武将を送り込みます。送り込む武将は忠誠度100が条件です。

〈かくにん(確認)〉送り込んだ武将に、攻め込む前に確認の手紙を送ります。確認をしないと、戦争時に寝返る確率は、埋伏を行わないときと同じになります。

〈てったい(撤退)〉いったん送り込んだ武将を、もとの国に戻させます。

二虎の計(二虎競食の計)★信用度・(軍師、使者、相手君主の)知力……他国同士で戦争を起こさせるよう計ります。

軍師の助言を聞いた後にはその武将はコマンド実行済み扱いになります。

駆虎の計(くこびろう駆虎呑狼の計)★(使者の)魅力・(相手太守の)忠誠度など……他国の太守に謀叛を起こさせるよう計ります。軍師の助言を聞いた後にはその武将はコマンド実行済み扱いになります。成功すると、しかけられた太守は機を見て謀叛を起こし、その地で独立して君主になります。

作敵(敵中作敵)★(君主の)信用度・(使者の)魅力・(軍師の)知力・(相手の)忠誠度など ☆(相手の)忠誠度↓……他国の武将に内通して、戦争時に寝返るよう計ります。3カ月間しか有効ではありません。軍師の助言を聞いた後にはその武将はコマンド実行済み扱いになります。成功すると、その武将の忠誠度が下がり、さらに戦争時には確実に寝返らせることができます。

偽書(偽書疑心)★(使者・軍師の)知力 ☆(相手の)忠誠度↓……他国の武将に偽手紙を送り、君主との仲を裂くよう計ります。軍師の助言を聞いた後にはその武将はコマンド実行済み扱いになります。成功すると、その武将の忠誠度が下がり、離反したり他国の登用に応じたりしやすくなります。

移動

移動(権)……武将を隣接国に移動します。空白地に移動すると、その国は自分の領地になります。移動の際、金と兵糧を持たせることができます。君主・太守を移動するときは後任の太守を選びます。空白地に移動するときは移動先の太守を選びます。

輸送……金・米を自国の領地に輸送します。使者となる武将を選びます。長期戦の時、攻め込まれている国にも輸送できます。

Ⅶ. HEX画面でのコマンド

何も実行させないとき(待機)は、HEXコマンド入力待ちの状態ではボタンを押します。その部隊の機動力が1増えます(最大6まで)。

★=コマンド実行の効果に影響を与えるデータ

移動 ★機動力

通常移動……進入可能なHEX上を、機動力に応じて、移動します。敵部隊に隣接すると、機動力が残っていても、そのHEXで止まります。

誘導移動★知力……隣接する敵部隊が後についてくるように誘導しながら移動します。しかけに成功してから移動すると、自部隊がもといHEXに敵部隊が誘導されて移動します。1ターンのみ有効です。成否は武将の知力によります。

伏兵 ★武力・武装度・兵士数

コマンドではありませんが、森HEXに移動するとその部隊は自動的に伏兵し、部隊表示が消えます。伏兵部隊は、伏兵しているHEXやそれに隣接するHEXに敵部隊が進入したとき、その部隊を自動的に攻撃します。このとき伏兵側は被害を受けません。

攻撃

攻撃されると兵士数が減り、0になると武将が捕らえられます。

一斉攻撃★武力・兵士数・部隊数・地形……敵部隊に隣接する味方部隊全部で一斉に攻撃します。

単独攻撃★武力・兵士数・地形……隣接する敵部隊を単独で攻撃します。

火計★知力・地形・天気……隣接HEXに火をつけます。火計をかけられると、兵士数が減ります。火計をかけられて翌日になっても消えない場合、そのHEXにいる部隊は兵士数が減ります。風向によって隣接HEXに飛火します。時がたつと自然鎮火し、雨が降ると鎮火します。

突撃★武力・兵士数・地形……敵部隊のいるHEXに進入して、連続して戦います。勝敗がつかないと、反対側のHEXに突き抜けるか、もとのHEXに押し戻されます。城を守る武将または將軍に対して突撃をし、相手の兵士数を0にすると、その時点で戦争の勝敗が決まります。

退却 ★武力・機動力・訓練度など

部隊ごとに、隣接する自国または空白地に退却します。退却中に捕らえられることがあります。將軍が退却すると全軍退却となって、負けになります。

情報

味方部隊や敵部隊の情報を見ます。点滅しているHEXをコントロールパッドの+ボタンで動かし、見たい部隊がいるHEXに合わせ、Gボタンを押すと、その部隊を指揮する武将の武将データが表示されます。Bボタンでもとの画面に戻ります。1ターン内に何回でも実行できます。敵部隊の情報を見るには、1回につき金10が必要

です。伏兵中の敵部隊の情報は見られません。

工作

出陣……守備側のみ実行できます。戦闘に参加していない武将を、新しく参戦させます。出陣させる武将を選び、配置します。戦争に参加している武将が10人未満のときに限ります。

寝返★(相手への)忠誠度・性格・[作敵][埋伏]実行の有無……
將軍、太守のみ実行できます。敵の武将を兵士ごと寝返らせます。成否は、敵武将の忠誠度や性格によります。MAINコマンド【計略】の【作敵】に成功した武将は、金0でも必ず寝返ります。[埋伏]を行い、確認ができていない武将は、たいていは寝返りますが、敵君主の本当の配下になってしまって寝返らないこともあります。その他の敵武将には金が必要です(最大99)。

付・シナリオ別君主一覧

■シナリオ1・董卓の横暴(189年)

	君主	ゲーム開始時の領国	軍師
選べる君主	曹操	9	陳宮
	劉備	4	—
	孫堅	21	程普
	袁紹	6	田豊
	袁術	19	—
	馬騰	14	—
	劉焉	30, 32, 33	—
	劉表	20	蒯良
	董卓	10, 11, 12	賈詡
	公孫瓚	3	—
	陶謙	16	—
その他の君主	新君主	任意の空白地	—
	韓馥	7	—
	孔融	8	—
	王朗	24	—
	劉繇	28	—

■シナリオ2・曹操の雄飛(194年)

	君主	ゲーム開始時の領国	軍師
選べる君主	曹操	10, 11	—
	劉備	5	—
	孫策	24	周瑜
	袁紹	6, 7	田豊
	袁術	17, 19	—
	馬騰	14	—
	劉璋	32, 33, 34	張松
	劉表	20, 21	蒯良
	呂布	9	陳宮
	公孫瓚	3	—
	李傕	12	賈詡
その他の君主	新君主	任意の空白地	—
	孔融	8	—
	劉璋	28	—
	張魯	28	—

■シナリオ3・劉備の雌伏(201年)

	君主	ゲーム開始時の領国	軍師
選べる君主	曹操	9, 10, 11, 16, 17	司馬懿
	劉備	19	—
	孫権	18, 24, 25, 27	周瑾
	袁紹	1, 2, 3, 6, 7, 8	田豊
	劉璋	31, 32, 33, 34	張松
	馬騰	14, 15	—
	張魯	29	閻圃
	劉表	20, 21, 22, 23	蒯良
	新君主	任意の空白地	—

■シナリオ4・諸葛亮登場(208年)

	君主	ゲーム開始時の領国	軍師
選べる君主	曹操	1~12, 17	司馬懿
	劉備	19	諸葛亮
	孫権	18, 24, 25, 27	周瑾
	馬騰	14, 15	—
	劉璋	30~34	張松
	金旋	20	—
	韓玄	21	—
	趙範	22	—
	劉度	23	—
	張魯	29	閻圃
新君主	任意の空白地	—	

■シナリオ5・関羽の奮戦(215年)

	君主	ゲーム開始時の領国	軍師
選べる君主	曹操	2~18, 28, 30	司馬懿
	劉備	19, 20, 31~35	諸葛亮
	孫権	21~28, 37~40	魯肅
	孟獲	36	—
	新君主	任意の空白地	—

■シナリオ6・三国の鼎立(220年)

	君主	ゲーム開始時の領国	軍師
選べる君主	曹丕	2~14, 16~20	司馬懿
	劉備	29~35	諸葛亮
	孫権	21~28, 37~40	陸遜
	孟獲	36	—
	新君主	任意の空白地	—

使用上の注意

- カートリッジは精密機器ですので、とくに次のことに注意してください。
- ・カートリッジを抜き差しするときは必ず、本体のパワースイッチをOFFにしておいてください。パワースイッチをONにしたまま無理に、カートリッジを抜き差しすると、故障の原因になります。
 - ・カートリッジに強い衝撃を与えないでください。ぶついたり、踏んだりするのは禁物です。また、分解は絶対にしないでください。
 - ・カートリッジの端子部に触れたり、水で濡らしたりすると、故障の原因になりますので注意してください。
 - ・カートリッジを保管するときは、極端に熱いところや寒いところを避けてください。直射日光の当たるところやストーブの近く、湿気の多いところなども禁物です。
 - ・カートリッジの汚れを拭くときは、シンナーやベンジンなどの薬品を使わないでください。
 - ・長い時間ゲームをしていると、目が疲れます。ゲームで遊ぶときは健康のため、1時間ごとに10~20分の休憩をとってください。また、テレビ画面からなるべく離れてゲームをしてください。

メガドライブをプロジェクションTV(スクリーン投影方式のテレビ)に接続すると残像光量による画面焼けが生じる可能性があるため、接続しないで下さい。

トラブルについて

お買い上げいただいた製品が動作しない場合や、何回か遊んだだけでゲームができなくなってしまう場合等は、ゲームカートリッジに、故障内容を書き添えて、下記の当社あてにお送りください。検査の上、次のように処理させていただきます。なお、サウンドウェア(CD)の交換はご容赦願います。

1. 製造段階での問題点等、当社の責に帰すべき事由による動作不良の場合は、完動品と無償交換します。
 2. お客様の不注意による故障や、長期の使用による故障等、当社の責に因らない事由での動作不良の場合は、3,000円にて有償交換いたします(事情により、有償交換価格を変更することがあります)。
 3. お客様の不注意でカセットを破損した場合は、有償交換いたしません。ご了承ください。
- 不良品の検査・交換等には、多少時間がかかる場合があります。また、故障内容をお書き添えにならないと、症状の判定に時間がかかり、処理が遅れることがあります。通常の封筒・小荷物等に現金を同封すると、郵便法に触れます。交換手数料は郵便小為替にてご同封ください。また、万一の郵便事故による紛失、破損等については当社では保証できませんので、できる限り「簡易書留郵便」でお送りくださいますようお願い申し上げます。

〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3
株式会社 光栄 MD「三国志II」ユーザー係